

Compilation

JACKSON SOFT

ZAXXON

FROGGER

CLUB

BALLOONS

DISSOLVENZA

CASINO

1ST02100
2ND00000

FUEL E

RACCOLTA DI GIOCHI E DI UTILITIES PER

MSX

i Tascabili

Jackson, naturalmente.

ELENCO DEI TITOLI DISPONIBILI

I tascabili Jackson sono uno strumento prezioso per chi lavora con il computer.

- SINCLAIR SPECTRUM cod. 017H
- VIC 20 cod. 005H
- COMMODORE 64 cod. 002H
- PC IBM cod. 018H
- APPLE IIc cod. 003H
- SHARP MZ80A cod. 014H
- LA PROGRAMMAZIONE cod. 004H
- WORD STAR cod. 008H
- UNIX cod. 009H
- LOGO cod. 020H
- MS-DOS cod. 019H
- PROGRAMMI DI STATISTICA cod. 015H
- CP/M cod. 011H
- PC-DOS cod. 012H
- BASIC cod. 007H
- ASSEMBLER Z80 cod. 016H
- ASSEMBLER 6502 cod. 013H
- COBOL cod. 001H
- FORTRAN 77 cod. 010H
- PASCAL cod. 006H

OGNI TASCABILE COSTA L. 8.500



ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON - Divisione Libri - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Titolo	Prezzo unitario	Prezzo totale
			Totale	

☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più **L. 3.000 per contributo fisso spese di spedizione.**

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

☐ Allego assegno della Banca ☐ Allego fotocopia del versamento sul c/c n. 11666203 a voi intestato

N° ______ ☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome e Cognome

Via

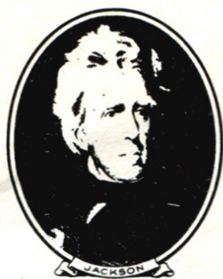
Cap Città Prov.

Data Firma

Spazio riservato alle Aziende Si richiede l'emissione di fattura

Partita I.V.A.

ORDINE MINIMO L. 50.000



GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.

DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68.03.68 - 68.00.54
68.80.951-2-3-4-5
Telex 333436 GEJ IT
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 55 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Giampietro Zanga

COORDINAMENTO EDITORIALE:
A. Cattaneo
P. Todorovich

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Gianfranco de Rienzo

HA COLLABORATO:
D. Bonavitacola

FOTOCOMPOSIZIONE:
GDB fotocomposizione
Via Tagliamento, 4 - Milano
Tel. 56.92.110 - 53.92.546

STAMPA:
Grafika 78 - Pioltello - MI

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Trib. di Milano n. 417 del 22-9-'84

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J. Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I

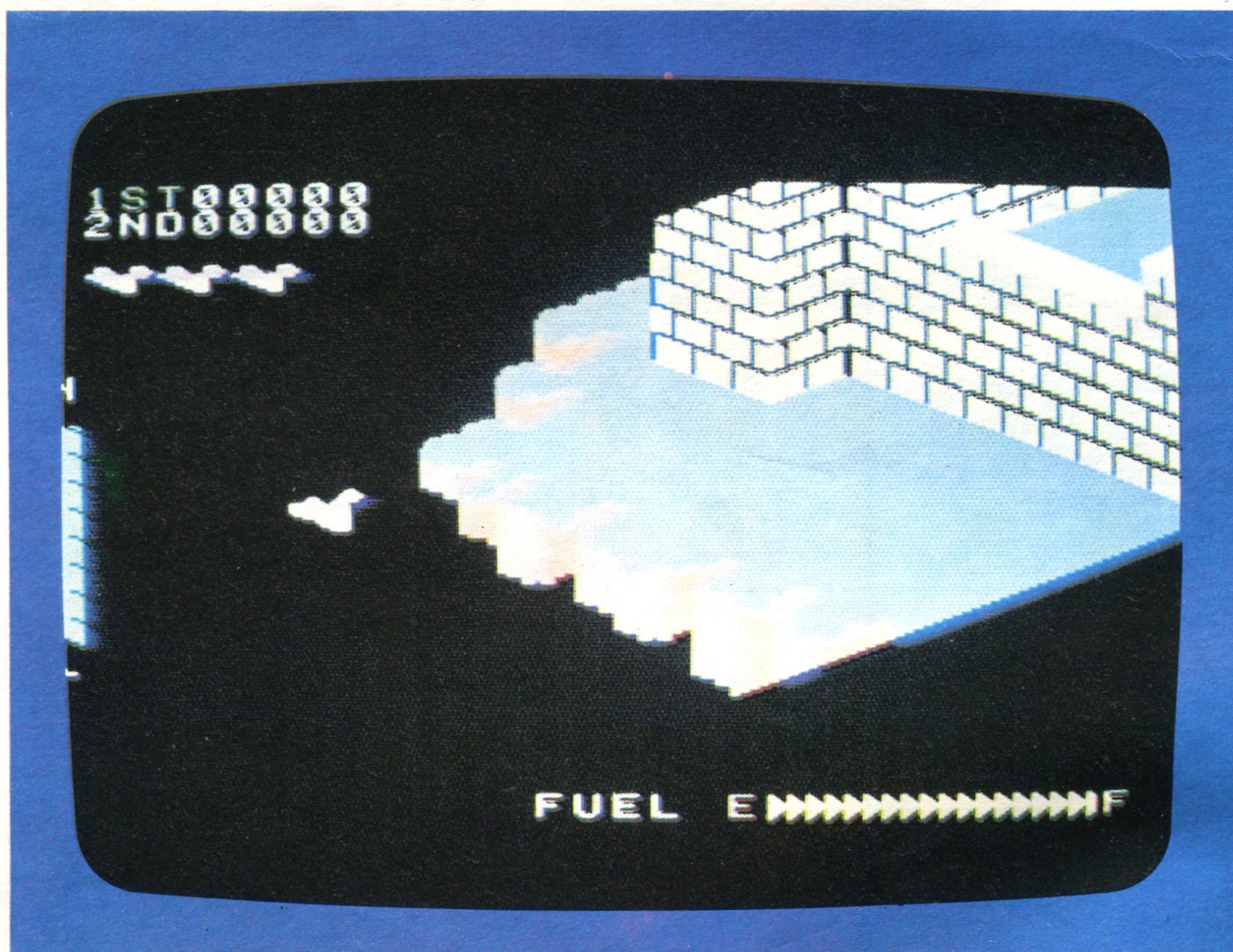
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO
Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 6.500
Numeri arretrati L. 13.000

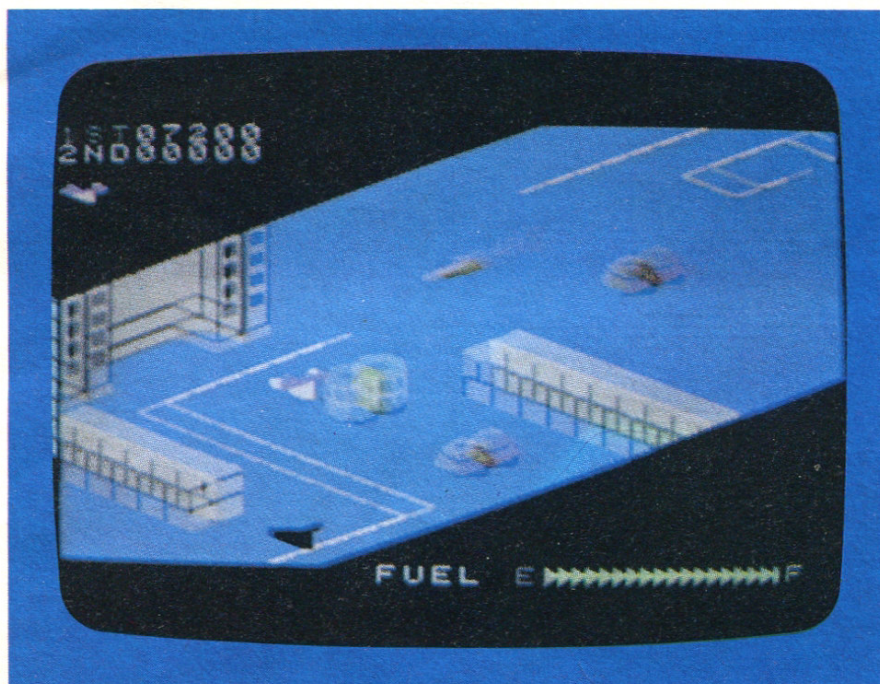
Con il presente fascicolo prosegue la raccolta dei migliori programmi dell'MSX pubblicati su libri e riviste Jackson.
In ogni numero un supergame originale inglese descritto nei minimi particolari ed in più una miriade di altri programmi scelti tra utility, grafica, musica, giochi ecc.
Ciascun listato è accompagnato da una recensione approfondita e da consigli per un corretto utilizzo.
Non solo potrete caricare immediatamente i programmi grazie al master su cassetta allegato alla confezione, ma anche personalizzarli servendovi dei listati e della descrizione pubblicata all'interno del fascicolo.
La Jackson Soft Compilation, è una pubblicazione creata su misura per voi appassionati allo scopo di arricchire sempre di più la vostra raccolta di programmi.

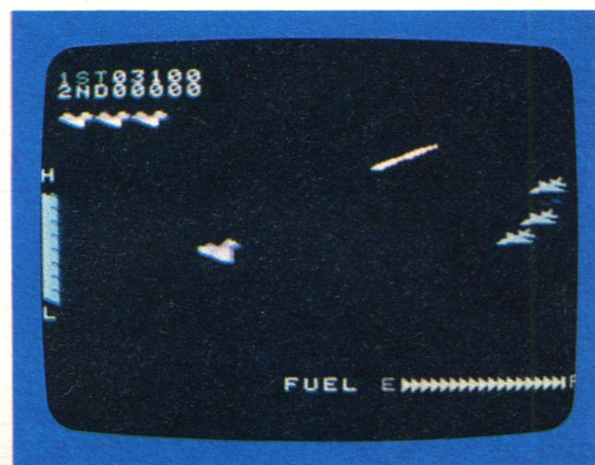
SOMMARIO

ZAXXON

Il supergame di questo numero di
J.S. compilation è ZAXXON, il
famoso videogioco da bar, che
sicuramente avete avuto occasione
di provare, ora anche in versione MSX.
Il gioco possiede notevoli qualità e
senza dubbio vi entusiasmerà
moltissimo. Leggete attentamente
quanto segue e... buon divertimento!





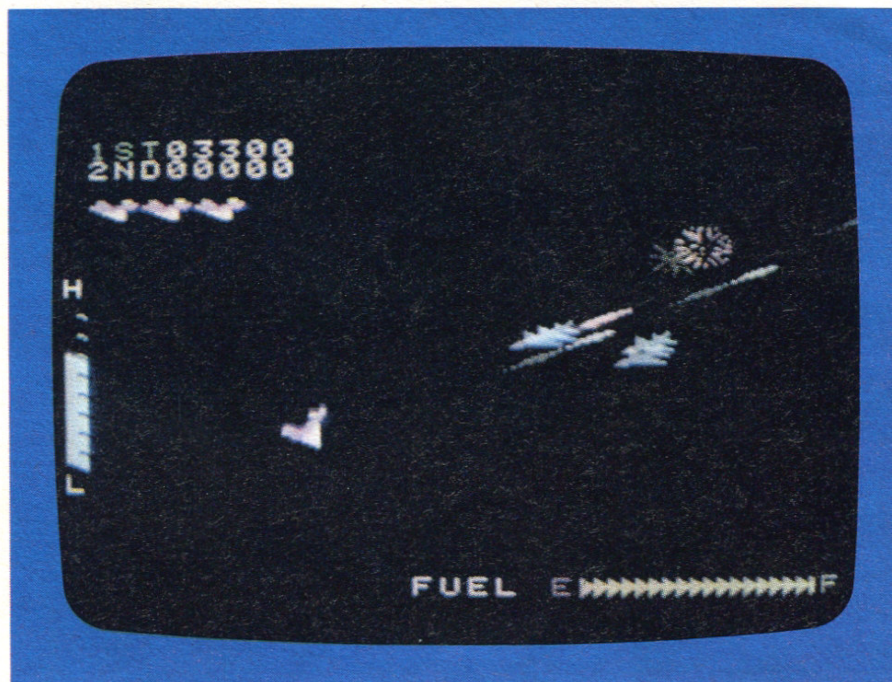


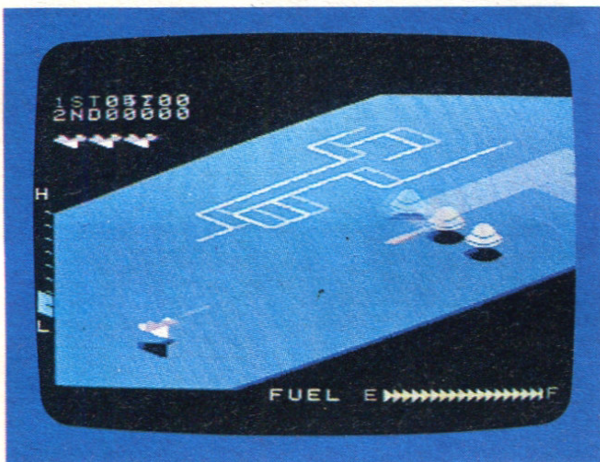
Spiegazione del gioco

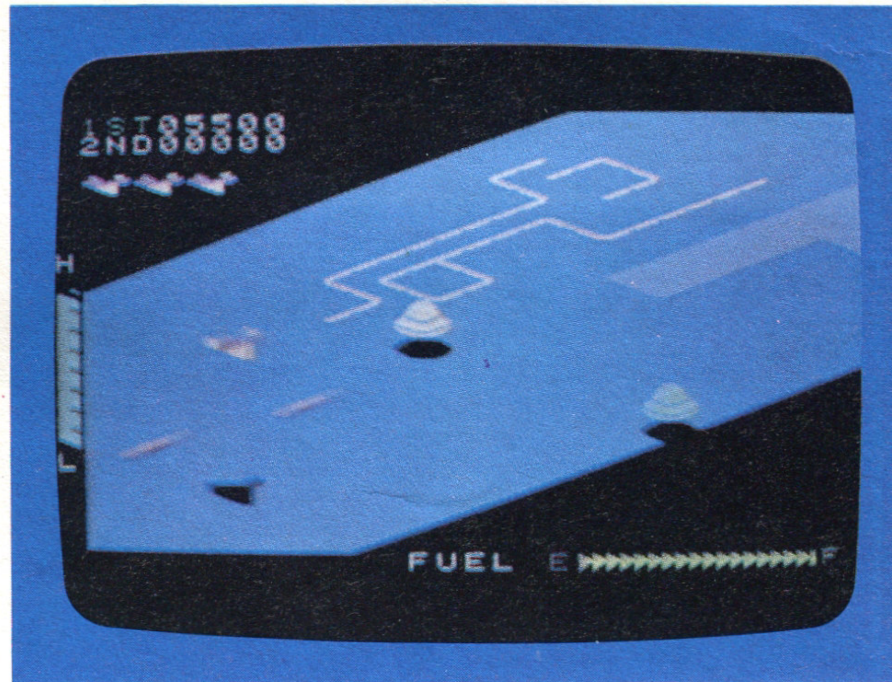
Vi trovate a bordo di un veloce aereoplano, un caccia, e avete ricevuto l'ordine del comando operativo di raggiungere il robot centrale nemico e di distruggerlo. Dovete quindi sorvolare la base nemica; colpite i serbatoi di carburante e i dischi che sparano contro di voi. Fate attenzione ai missili che escono dalle cave sotterranee e ai siluri d'alta quota. Superato il primo schermo, prima di entrare nella seconda base, dovete superare un difficile ostacolo: due squadriglie di aerei nemici puntano contro di voi, seguite da micidiali kamikaze che attentano alla vostra vita; se li superate tutti l'accesso alla seconda base è assicurato.
In fondo alla seconda base si trova il robot centrale che dovete distruggere. Per difendersi vi manda contro dei terribili dischi robot che si muovono a bassa quota: distruggetene più che potete. Fate attenzione anche ai kamikaze e se riuscirete a superare tutti gli ostacoli



preparatevi per la fase finale: appena compare il robot centrale sparate a raffica, e cercate di non farvi sorprendere dal siluro che vi punterà contro. Se non riuscite a far esplodere il robot,







in breve tempo si ritirerà e sarete costretti a proseguire la missione alla ricerca di un secondo robot. Se invece lo distruggerete passerete al livello di difficoltà superiore.

Come si gioca

Selezionate con i tasti F1, F2 ecc. l'opzione che preferite; potete giocare da soli o sfidare qualcuno, pilotando il vostro aereo con il joystick o agendo sui tasti cursore. Poiché il game richiede una certa abilità nei movimenti vi consigliamo l'uso del joystick che deve essere inserito in porta 1. Nel caso di un secondo giocatore, quest'ultimo dovrà utilizzare un joystick inserito in porta 2.

Spostando la cloche verso sinistra o destra (o utilizzando i tasti cursore sinistro o destro) l'aereo si sposta di conseguenza; per le-

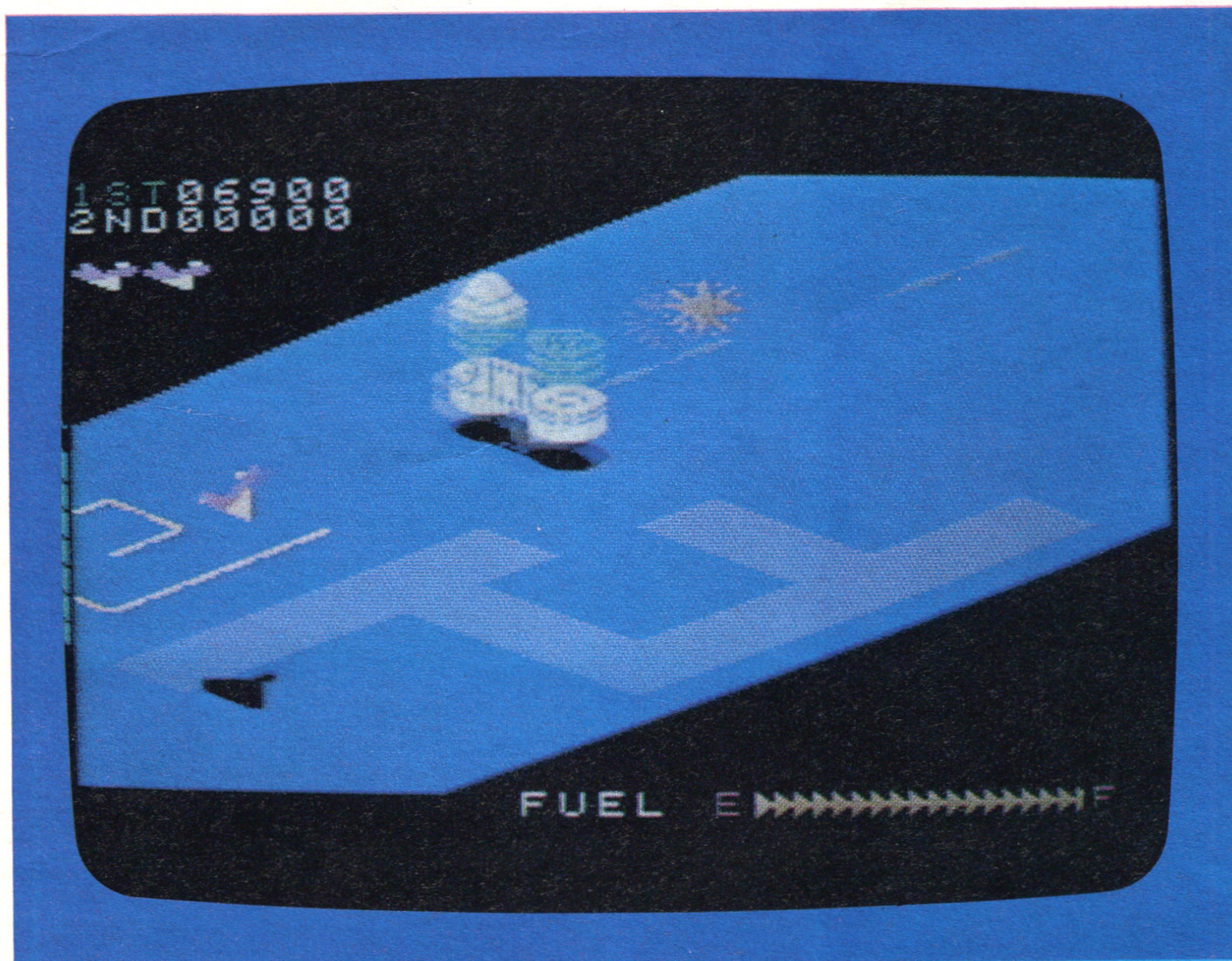
varsi in volo tirare le cloche verso di sé, per planare spingerla in avanti (oppure agire sui tasti che muovono il cursore rispettivamente verso il basso e verso l'alto). Per sparare usate il pulsante situato sulla cloche (oppure la barra spazio).

Sulla sinistra del vostro schermo si trova un indicatore di altitudine; tenete sempre un occhio sull'indicatore per evitare di urtare contro le barriere difensive.

Il vostro caccia ha una certa riserva di energia, il cui livello è indicato sul basso del teleschermo. A mano a mano che procedete nella vostra missione la riserva diminuisce e occorre far rifornimento colpendo i serbatoi. Al quarto livello l'aereo è molto veloce e il carburante diminuisce rapidamente. Dovete provvedere a colpire più serbatoi che potete. Se la riserva di carburante si esaurisce l'aereo precipita al suolo.

Livelli di gioco

È possibile scegliere tra 4 differenti livelli di gioco. Nel primo livello si possiedono



5 aerei nei livelli 2,3 e 4 se ne possiedono 3. Salendo di livello il vostro aereo diventa sempre più veloce, aumentando, di conseguenza, il consumo energetico e il sistema difensivo nemico.

Sospensione del game

Digitando contemporaneamente il tasto "CONTROL" e il tasto "STOP" il game viene sospeso e si annulla la partita in corso. Per ricominciare scegliere l'opzione che preferite digitando i tasti F1, F2 ecc.

Il caricamento

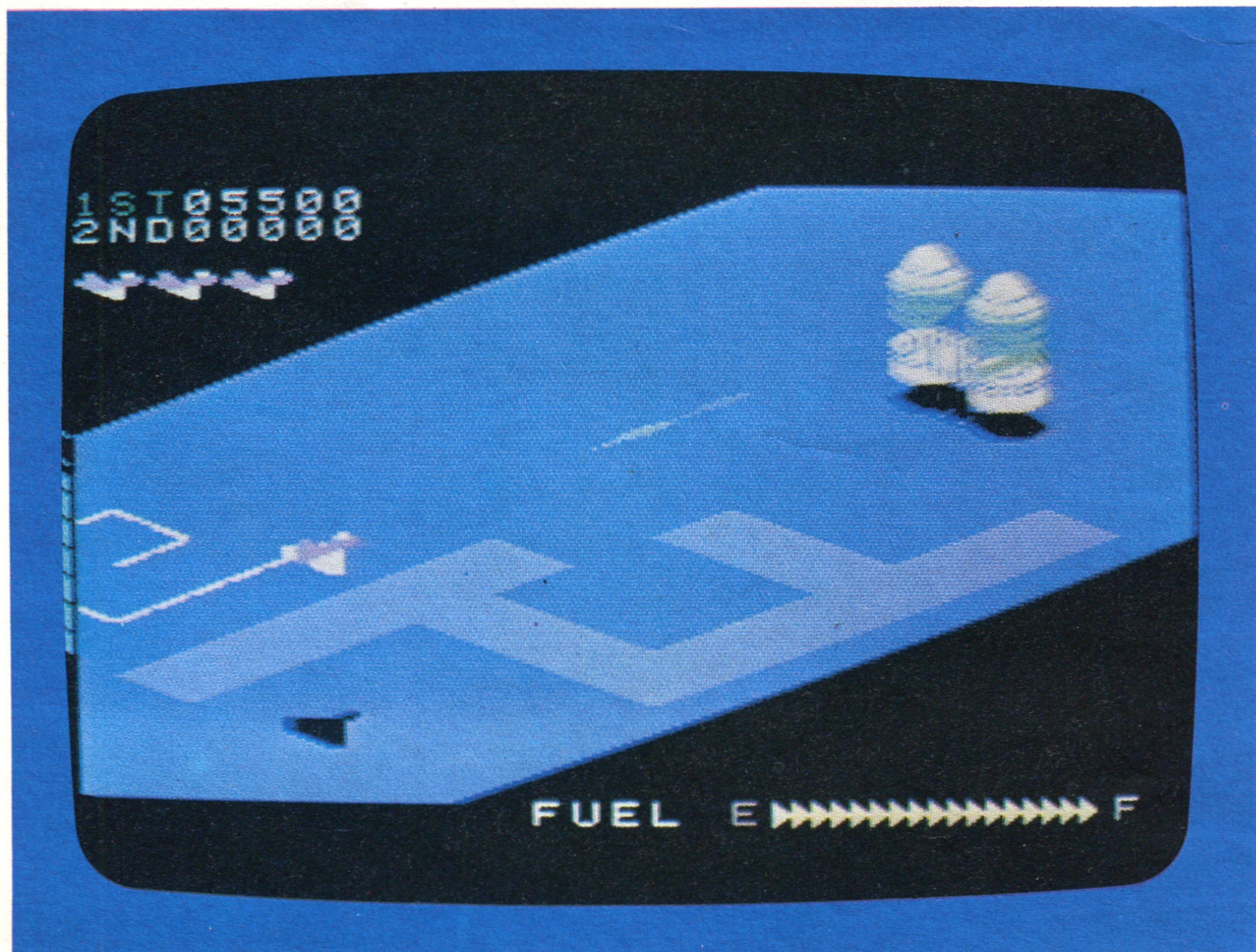
Accertatevi che il nastro sia posizionato all'inizio del programma quindi digitate LOAD "CAS":, R seguito da ENTER e fate partire il registratore in PLAY.

Il punteggio

Il punteggio finale dipende dalla vostra abilità nel distruggere le difese della base che sorvolate. Ecco di seguito i valori in punti di ogni singolo elemento:

Serbatoi	300 pts
Dischi laser	300 pts
Aerei	200-400 pts
Dischi-robot	400 pts
Razzi verticali	100 pts
Siluri	200 pts

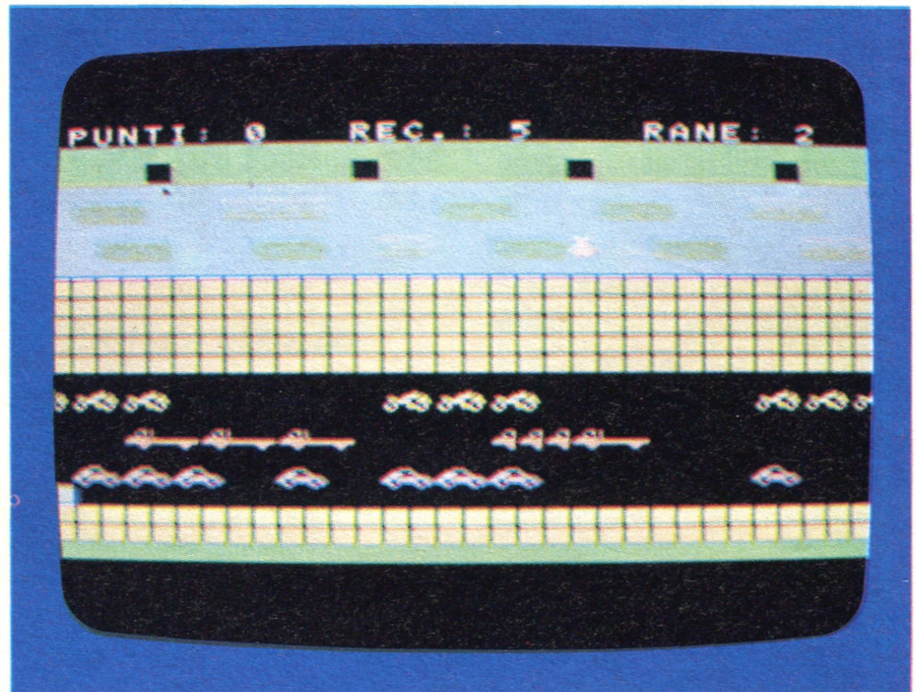
Ogni 10000 punti si vince un aereo.



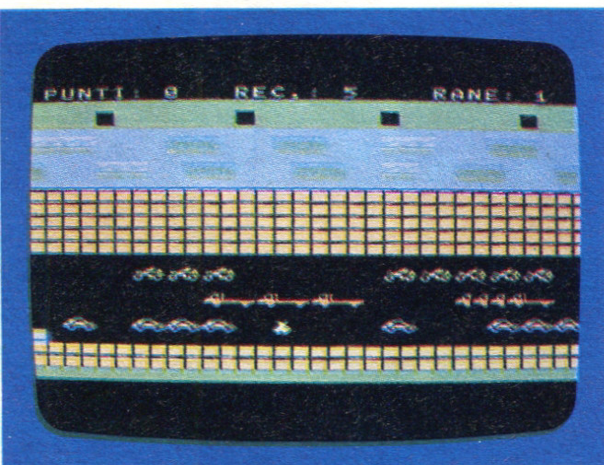
Guida all'input MSX

Per motivi di stampa e chiarezza, i caratteri grafici o comunque tutti i simboli il cui codice (ASC("car.")) è superiore a 127, compaiono nei listati codificati in modo particolare.
Ogni carattere o serie di caratteri uguali e contigui, è sostituito da parentesi graffe contenenti:
– il numero dei caratteri (omesso se=1)
– la lettera maiuscola "C" oppure "A" a seconda se si tratta del set normale (caratteri ottenuti con CHR$(1)+CHR$(n))
– codice "n" del carattere o dei caratteri da battere.
Qualsiasi computer MSX voi abbiate, potete riferirvi al manuale per trovare la corrispondenza tra il codice-carattere dato e il simbolo a cui corrisponde.
ESEMPIO:
{3C190 } = battere 3 volte il carattere PI-GRECO
{A67 } = battere il carattere cuore

FROGGER

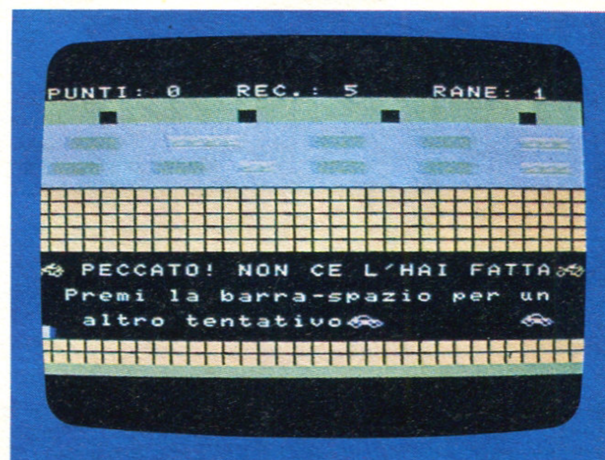


Questo programma è la versione MSX del popolare videogame che sicuramente conoscete.
Una rana comandata dal vostro joystick o dai tasti cursore del computer deve raggiungere una qualsiasi delle sue 4 dimore. Per far ciò è costretta ad attraversare una strada, evitando auto, moto e camion, e a superare un fiume, saltando sui tronchi. Attenzione, però, ai tronchi scuri, se non volete scivolare in acqua. Ogni volta che raggiungete la meta guadagnate un punto.
Il programma sfrutta tutta la velocità del Basic MSX, senza necessariamente ricorrere a routines in linguaggio macchina.




```
1000 REM SKIPPY
1010 REM
1020 SCREEN1,0,0:CLEAR1800
1030 COLOR 15,0,0:KEYOFF
1040 WIDTH32:HS=5:GOSUB1680
1050 KA=3:SC=0
1060 GOSUB1610:GOSUB1550
1070 KX=128:KY=160:K=1
1080 PUTSPRITE0,(KX,KY),15,K
1090 REM LOOP PARTITA
1100 GOSUB1360:IF(KAND1)=0THENGOSUB1490:GO
TO1100
1110 CH=VPEEK(6144+(KX+4)/8+INT((KY+4)/8)*
32)
1120 IFCH<>32ANDCH<>240AND(CH<208ORCH>210)
THEN1180
1130 IFKY=16THEN1300
1140 GOSUB1320:IFSTTHENGOSUB1480
1150 IFCH>207ANDCH<211THENKX=KX+(8ANDKY=32
)-(8ANDKY=48):GOTO1080
1160 GOTO1100
1170 REM  SCONFITTA
1180 KA=KA-1:PLAY"O1L64BAGFEDC"
1190 IFKATHENGOTO1060
1200 PUTSPRITE0,(0,208),0,0
1210 LOCATE2,14
1220 PRINT" PECCATO! NON CE L'HAI FATTA"
```

```
1230 LOCATE2,16
1240 PRINT"Premi la barra-spazio per un "
1250 LOCATE 2,18
1260 PRINT" altro tentativo"
1270 GOSUB1320:IFTG=0THEN1270
1280 GOTO1050
1290 REM VITTORIA
1300 PLAY"O1L64CDEFGABO2CDEFGABO3CDEFGABO4
CDEFGAB":SC=SC+1:GOTO1060
1310 REM INPUT
1320 FORI=0TO2:ST=STICK(I):TG=STRIG(I)
1330 IFST OR TG THENI=2
1340 NEXTI:RETURN
1350 REM MOVIMENTO CARATTERI
1360 L2$=RIGHT$(L2$,1)+LEFT$(L2$,31)
1370 L1$=RIGHT$(L1$,31)+LEFT$(L1$,1)
1380 C3$=RIGHT$(C3$,1)+LEFT$(C3$,31)
1390 C2$=RIGHT$(C2$,31)+LEFT$(C2$,1)
1400 C1$=RIGHT$(C1$,1)+LEFT$(C1$,31)
1410 LOCATE0,4:PRINTL2$;
1420 LOCATE0,6:PRINTL1$;
1430 LOCATE0,14:PRINTC3$;
1440 LOCATE0,16:PRINTC2$;
1450 LOCATE0,18:PRINTC1$;
1460 RETURN
1470 REM MOVIMENTO CANGURO
1480 K=ST:M=ST
1490 K=K XOR1
1500 KX=KX+(8ANDM=3)-(8ANDM=7)
1510 KY=KY+(8ANDM=5)-(8ANDM=1)
1520 PUTSPRITE0,(KX,KY),15,K
1530 RETURN
1540 REM PUNTEGGIO
1550 IFSC>HSTHENHS=SC
1560 LOCATE7,0:PRINTSC
1570 LOCATE17,0:PRINTHS
1580 LOCATE28,0:PRINTKA
1590 RETURN
1600 REM DISEGNO SCHERMO
1610 LOCATE0,1
1620 PRINTB1$;RV$;B2$
1630 LOCATE 0,20:PRINT B3$;B4$;
1640 LOCATE1,0
1650 PRINT "PUNTI:     REC.:     CANG.:"
1660 GOTO1410
1670 REM DEFINIZIONE FIGURE
1680 C=192
1690 READI:IFI<0THEN1760
1700 FORJ=0TO7:VPOKEC*8+J,I
1710 READI:NEXTJ
1720 VPOKE8192+C/8,I
1730 C=C+1
1740 IFC=194ORC=203ORC=211ORC=217ORC=226OR
C=233ORC=241THENC=(C+7)AND248
1750 GOTO1690
1760 FORI=0TO7
1770 S$="":FORJ=0TO7:READC
1780 S$=S$+CHR$(C):NEXTJ
1790 SPRITE$(I)=S$:NEXTI
1800 CR$=CHR$(192)+CHR$(193)
```



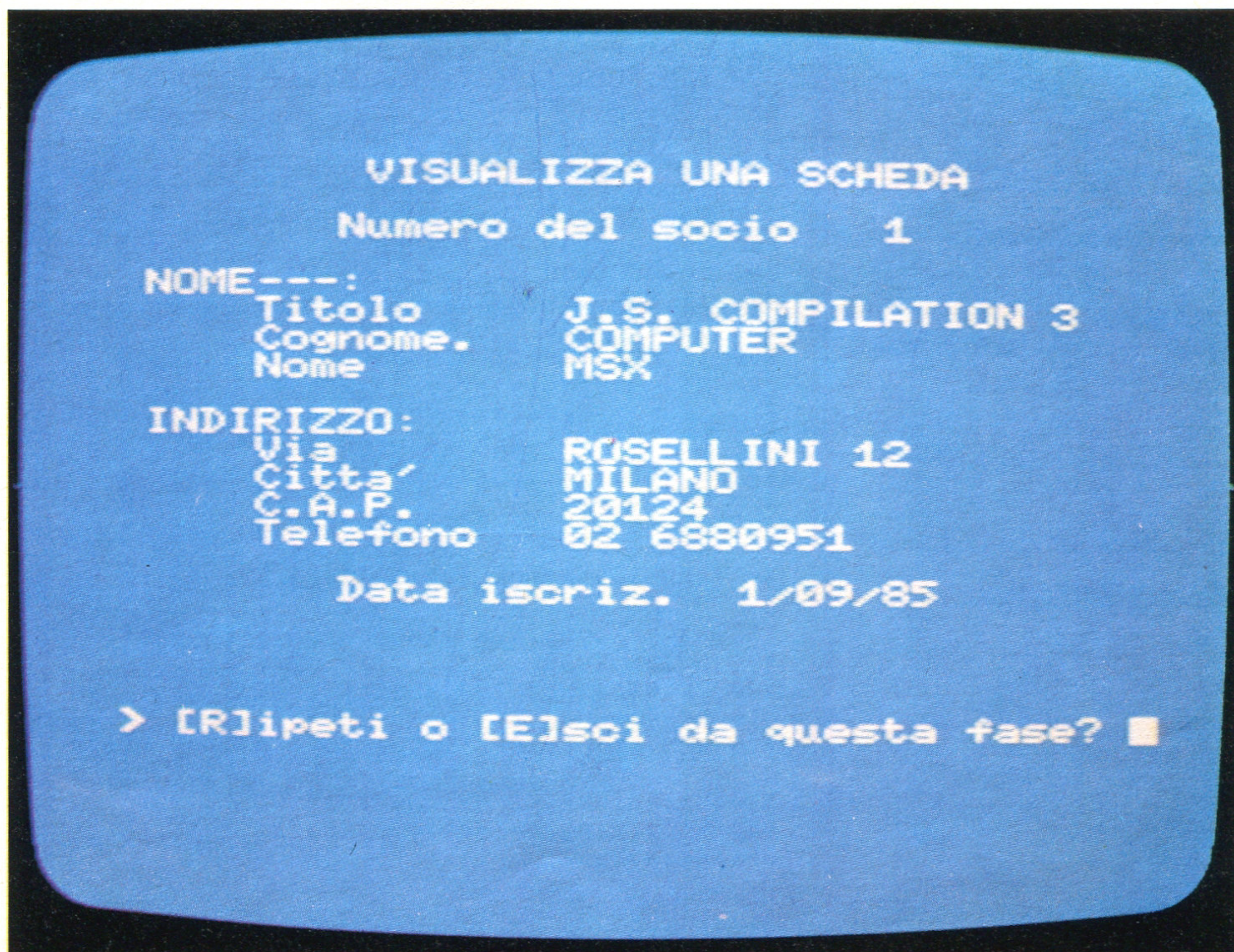
Per rendere più appassionante e impegnativo il vostro videogame potete aumentare gli ostacoli sul percorso, oppure cambiare il numero delle vite della vostra rana, agendo sulla variabile KA alla linea 1050.

Tratto dalla rivista "Paper Soft" n. 19/'85

```
1810 LY$=CHR$(202)+CHR$(201)+CHR$(200)
1820 BK$=CHR$(224)+CHR$(225)
1830 LG$=CHR$(208)+CHR$(209)+CHR$(210)
1840 C1$=CR$+CR$+SPACE$(8)+CR$+SPACE$(4)+C
R$+CR$+CR$+SPACE$(2)+CR$+SPACE$(2)+CR$
1850 C2$=LY$+SPACE$(12)+LY$+SPECE$(3)+LY$+
LY$+SPACE$(5)
1860 C3$=BK$+BK$+SPACE$(8)+BK$+BK$+BK$+BK$
+BK$+SPACE$(8)+BK$
1870 L1$=LG$+STRING$(3,CHR$(248))+LG$+STRI
NG$(3,CHR$(248))+STRING$(3,CHR$(216))+STRI
NG$(2,CHR$(248))+LG$+STRING$(3,CHR$(248))+
LG$+STRING$(2,CHR$(248))+STRING$(2,CHR$(21
6))+STRING$(2,CHR$(248))
1880 L2$=LG$+STRING$(3,CHR$(248))+LG$+STRI
NG$(3,CHR$(248))+STRING$(3,CHR$(216))+STRI
NG$(3,CHR$(248))+LG$+STRING$(3,CHR$(248))+
STRING$(4,CHR$(216))+STRING$(2,CHR$(248))
1890 RV$=STRING$(160,CHR$(248))
1900 B1$=STRING$(32,CHR$(232))
1910 FORI=1TO16STEP4
1920 B1$=B1$+STRING$(4,CHR$(232))+SPACE$(1
)+STRING$(3,CHR$(232))
1930 NEXTI
1940 BN$=LEFT$(BN$,63):BN$=BN$+CHR$(232)
1950 B2$=STRING$(160,CHR$(240))
1960 B3$=STRING$(64,CHR$(240))
1970 B4$=STRING$(32,CHR$(232))
1980 RETURN
1990 REM DATA CARATTERI
2000 DATA 7,28,56,127,219,231,36,24,208
2010 DATA 128,64,32,252,218,229,38,24,208
2020 DATA 0,0,0,0,255,255,60,24,96
2030 DATA 64,64,64,64,255,255,128,0,96
2040 DATA 7,9,9,63,127,127,7,3,96
2050 DATA 191,109,182,109,218,125,171,95,1
96
2060 DATA 255,181,235,182,47,254,93,190,19
6
2070 DATA 250,213,190,91,182,109,182,253,1
96
2080 DATA 0,0,67,172,240,192,255,0,197
2090 DATA 0,1,51,14,55,72,72,48,176
2100 DATA 96,200,244,12,154,164,228,24,176
2110 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255,
192
2120 DATA 0,127,127,127,127,127,127,127,16
0
2130 DATA 170,85,170,85,170,85,170,85,84
2140 DATA-1
2150 REM DATA SPRITES
2160 DATA 36,24,90,60,24,60,60,219
2170 DATA 36,24,24,60,90,189,126,36
2180 DATA 8,24,28,24,60,61,58,220
2190 DATA 4,12,14,24,60,188,184,94
2200 DATA 219,60,60,24,60,90,24,36
2210 DATA 36,126,189,90,60,24,24,36
2220 DATA 16,24,56,24,60,188,92,59
2230 DATA 32,48,112,24,60,61,29,122
```

CLUB

È un programma che permette di gestire l'archivio soci di un club o di qualsiasi organizzazione a carattere sociale. Basta dunque con il macchinosi e antiquati schedari.
CLUB per la memorizzazione permanente utilizza sia il registratore che, per chi ovviamente lo possiede, il DRIVE MSX da 3.5 pollici. La selezione tra i due viene effettuata automaticamente dal programma stesso dando priorità al supporto migliore ovvero al DRIVE.
Ma vediamo come funziona: dopo il caricamento da cassetta ci viene presentato sullo schermo un menù. Le opzioni presenti permettono di controllare completamente lo schedario.
L'unica scelta che possiamo effettuare, se è la prima volta che usiamo il programma, è la 2 ovvero inserimento di un nuovo socio. Possiamo a questo punto digitare i dati di tutti i soci seguendo le istruzioni che il programma di volta in volta fornirà.
In questo modo abbiamo



```
10 CLEAR 10000,57000!:KEY OFF:CLS
20 REM ------------------------
30 GOSUB 1640 'initialise
40 GOSUB 1690 'display menu
50 CLS
60 ON Z GOSUB 90,200,310,370,420,540,650
70 GOTO 40
80 REM ------------------------
90 REM >>>OPTION 1: Load member records fr
om tape
100 LOCATE 5,10:PRINT"predisponi il regist
ratore"
110 OPEN "members" FOR INPUT AS #1
120 INPUT #1,HI,NO
130 VLS:LOCATE 5,2:PRINT"File aperto, "NO"
records "
140 LOCATE 0,10:PRINT"LETTURA";
150 FOR J=1 TO NO
160 LINE INPUT #1,M$:GOSUB 1870::PRINT".";
170 NEXT J
180 PRINT:PRINTNO"SCHEDE caricate dal regi
stratore":CLOSE:GOSUB 2050:RETURN
190 REM ----------------------
200 REM >>>OPTION 2: Add a new member reco
rd
210 NO=NO+1:HI=HI+1:NN=HI:PT=NO
220 M$=STR$(NN)
230 GOSUB 720:GOSUB 800
240 FOR XN=1 TO 8:GOSUB 1140:NEXT
250 GOSUB 800:GOSUB 1420
260 GOSUB 2050
270 IF NOT OK THEN NO=NO-1:HI=HI-1
280 GOSUB 2090
290 IF REP THEN 210 ELSE RETURN
300 REM ----------------------
310 REM >>>OPTION 3:Change a member record
320 H$="CAMBIA UNA SCHEDA":GOSUB 960
330 GOSUB 1420
340 GOSUB 2090
350 IF REP THEN 320 ELSE RETURN
360 REM ----------------------
370 REM >>>OPTION 4:Display a member recor
d
380 H$="VISUALIZZA UNA SCHEDA":GOSUB 960
390 GOSUB 2090
400 IF REP THEN 380 ELSE RETURN
410 REM ----------------------
420 REM >>>OPTION 5: Delete a member recor
d
430 H$="CANCELLA UNA SCHEDA":GOSUB 960
440 LOCATE 0,20:INPUT "Cancello questa sch
eda (Y,N)";Z$
```

```
450 IF Z$<>"Y" AND Z$<>"y" THEN 510
460 NO=NO-1
470 FOR J=NN TO N
480 MN(J)=MN(J+1):NT$(J)=NT$(J+1):NF$(J)=N
F$(J+1):NS$(J)=NS$(J+1)
490 A$(J)=A$(J+1):AT$(J)=AT$(J+1):AP$(J)=A
P$(J+1):T$(J)=T$(J+1):JD$(J)=JD$(J+1)
500 NEXT J
510 GOSUB 2090
520 IF REP THEN 430 ELSE RETURN
530 REM ----------------------
540 REM >>>OPTION 6;Save records to tape
550 LOCATE 5,10:PRINT"Predisponi il regist
ratore per RECORD"
560 OPEN "members" FOR OUTPUT AS #1
570 PRINT #1,HI,NO
580 CLS:LOCATE 5,2:PRINT"File aperto, "NO"
 SCHEDE "
590 LOCATE 0,10:PRINT"SCRITTURA";
600 FOR J=1 TO NO
610 GOSUB 1820:PRINT#1,M$:PRINT".";
620 NEXT J
630 PRINT:PRINTNO"SCHEDE scritte sul nastr
o":CLOSE:GOSUB 1050:RETURN
640 REM ----------------------
650 REM >>>OPTION 7: Stop
660 LOCATE 0,10:PRINT"Tutte le modifiche e
seguite dopo l'  ultimo SAVE saranno perse
"
670 LOCATE 2,15:PRINT"Premi S per OK,altro
 per abortire"
680 INPUT Z$
690 IF Z$="S" OR Z$="s" THEN STOP
700 RETURN
710 REM ----------------------
720 REM >>>Set up blanke for ENTER MEMBER
RECORD
730 H$="*** SCHEDA PERSONALE ***"
740 NT$="....":NF$=STRING$(20,"."):NS$=STR
ING$(10,".")
750 AS$=STRING$(20,"."):AT$=STRING$(15,"."
):AP$=STRING$(10,".")
760 T$=STRING$(12,".")
770 JD$="......"
780 RETURN
790 REM ----------------------
800 REM >>>Displays member screen format
810 CLS
820 PRINT TAB(9);H$
830 LOCATE 8,2:PRINT"Numero del socio  "M$
840 LOCATE 1,4:PRINT"NOME---:"
850 LOCATE 5,5:PRINT"Titolo"TAB(16);NT$
```

```
860 LOCATE 5,6:PRINT"Cognome."TAB(16);NF$
870 LOCATE 5,7:PRINT"Nome"TAB(16);NS$
880 LOCATE 1,9:PRINT"INDIRIZZO:"
890 LOCATE 5,10:PRINT"Via"TAB(16);AS$
900 LOCATE 5,11:PRINT"Citta'"TAB(16);AT$
910 LOCATE 5,12:PRINT"C.A.P."TAB(16);AP$
920 LOCATE 5,13:PRINT"Telefono"TAB(16);T$
930 LOCATE 8,15:PRINT"Data iscriz."TAB(22)
;JD$
940 RETURN
950 REM ¬-------------------¬
960 REM >>> Input mem no,find & display re
c
970 CLS:LOCATE 0,10:INPUT "Batti il numero
 del socio ¬-> ";NN
980 IF (NN<1) OR (NN>HI) THEN 1020
990 FOR J=1 TO NO
1000 IF NN=MN(J) THEN 1070
1010 NEXT J
1020    LOCATE 0,12:PRINT"Non ci sono SCHE
DE con questo numero"
1030    GOSUB 2090
1040    IF REP THEN 970
1050    RETURN
1060 REM NN=mem no, PT=position
1070 PT=J:M$=STR$(NN)
1080 NT$=NT$(PT):NF$=NF$(PT):NS$=NS$(PT)
1090 AS$=AS$(PT):AT$=AT$(PT):AP$=AP$(PT)
1100 T$=T$(PT):JD$=JD$(PT)
1110 GOSUB 800
1120 RETURN
1130 REM ¬-------------------¬
1140 REM >>>Prompt to change a member fiel
d depending on XN (1-8)
1150 ON XN GOTO 1170,1190,1210,1230,1250,1
270,1290,1310
1160 PRINT"XN fuori parametro in SR2000":S
TOP
1170 LOCATE 14,5:GOSUB 1340:NT$=X$
1180 RETURN
1190 LOCATE 14,6:GOSUB 1340:NF$=X$
1200 RETURN
1210 LOCATE 14,7:GOSUB 1340:NS$=X$
1220 RETURN
1230 LOCATE 14,10:GOSUB1340:AS$=X$
1240 RETURN
1250 LOCATE 14,11:GOSUB1340:AT$=X$
1260 RETURN
1270 LOCATE 14,12:GOSUB1340:AP$=X$
1280 RETURN
1290 LOCATE 14,13:GOSUB 1340:T$=X$
1300 RETURN
1310 LOCATE 20,15:GOSUB1340:JD$=X$
```

```
1320 RETURN
1330 REM --------------------
1340 REM >>>Input field X$ and strip trail
ing dots
1350 INPUT X$
1360 FOR J=LEN(X$) TO 1 STEP -1
1370 IF MID$(X$,J,1)<>"." THEN 1390
1380 NEXT J
1390 X$=LEFT$(X$,J)
1400 RETURN
1410 REM --------------------
1420 REM >>>Moddify member record NN and o
tionally store at position PT
1430 FOR J=1 TO 3
1440 LOCATE 1,J+4:PRINT J
1450 NEXT J
1460 FOR J=4 TO 7
1470 LOCATE 1,J+6:PRINT J
1480 NEXT J
1490 LOCATE 1,15:PRINT 8
1500 LOCATE 0,20:PRINT"Cambi una voce (1-8
,0=nessuna)";
1510 INPUT XN
1520 XN=INT(XN): IF XN<0 OR XN>8 THEN 1510
1530 LOCATE 0,20:PRINT"
            "
1540 IF XN<>0 THEN GOSUB 1140:GOTO 1500
1550 LOCATE 0,20:PRINT"Memorizzo questo RE
CORD  (Y,N)";
1560 INPUT Z$:OK=Z$="Y" OR Z$="y"
1570 IF NOT OK THEN PRINT "I cambiamenti s
ono cancellati":RETURN
1580 PRINT "Il RECORD sul video e' in memo
ria"
1590 MN(PT)=NN
1600 NT$(PT)=NT$:NF$(PT)=NF$:NS$(PT)=NS$
1610 AS$(PT)=AS$:AT$(PT)=AT$:AP$(PT)=AP$:T
$(PT)=T$:JD$(PT)=JD$
1620 RETURN
1630 REM --------------------
1640 REM >>>Dimension arrays & zeroise cou
nters
1650 DIM MN(100),NT$(100),NF$(100),NS$(100
),AS$(100),AT$(100),AP$(100),T$(100),JD$(1
00)
1660 HI=0:NO=0
1670 RETURN
1680 REM --------------------
1690 REM >>>Main Menu
1700 CLS:PRINT"-- CLUB MEMBERSHIP FILING S
YSTEM --"
1710 LOCATE 2,3:PRINT"1. Carica l'archivio
 dal tape"
```

creato il nostro archivio, per fare in modo che non venga "dimenticato" dal computer al suo spegnimento bisognerà "savarlo". Per fere questo si sceglie l'opzione 6 salvataggio dati utilizzando registratore o DRIVE. Dovendo riutilizzare l'archivio dopo aver speto l'MSX occorrerà ricaricare i dati con l'opzione 1.

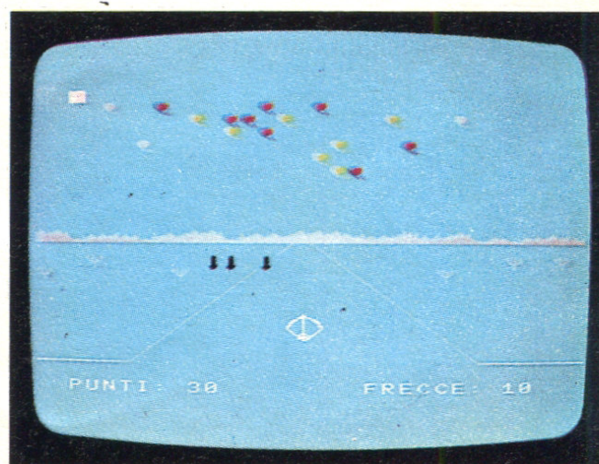
```
1720 LOCATE 2,5:PRINT"2. Aggiungi un nuovo
 socio"
1730 LOCATE 2,7:PRINT"3. Cambia una scheda
"
1740 LOCATE 2,9:PRINT"4. Visualizza una sc
heda"
1750 LOCATE 2,11:PRINT"5. Cancella un soci
o"
1760 LOCATE 2,13:PRINT"6. Salva l'archivio
"
1770 LOCATE 2,15:PRINT"7. Fine"
1780 LOCATE 0,20:INPUT "Scegli l'opzione
    (1-7)";Z
1790 Z=INT(Z):IF Z<1 OR Z>7 THEN 1780
1800 RETURN
1810 REM --------------------
1820 REM >>>From member rec M$ from Jth ar
ray elements
1830 M$=STR$(MN(J))+"_"+NT$(J)+"_"+NF$+"_"
+NS$+"_"+AS$+"_"+AT$+"_"+AP$+"_"+T$+"_"+JD
$+"_"
1840 M$=M$+AT$(J)+"_"+AP$(J)+"_"+T$(J)+"_"
+JD$+"_"
1850 RETURN
1860 REM --------------------
1870 REM >>> Split up member rec M$to Jth
array elements
1880 P2=0:GOSUB 2000
1890 MN(J)=VAL(V$)
1900 GOSUB 2000:NT$(J)=V$
1910 GOSUB 2000:NF$(J)=V$
1920 GOSUB 2000:NS$(J)=V$
1930 GOSUB 2000:AS$(J)=V$
1940 GOSUB 2000:AT$(J)=V$
1950 GOSUB 2000:AP$(J)=V$
1960 GOSUB 2000:T$(J)=V$
1970 LM=LEN (M$):IF LM>P2 THEN JD$(J)=RIGH
T$(M$,LM-P2) ELSE JD$(J)=""
1980 RETURN
1990 REM --------------------
2000 REM >>>Set V$ ti next field in M$
2010 P1=P2+1:P2=INSTR(P1,M$,"_")
2020 V$=MID$(M$,P1,P2-P1)
2030 RETURN
2040 REM --------------------
2050 REM >>> Delay
2060 FOR JJ=1 TO 1000
2070 RETURN
2080 REM --------------------
2090 REM >>> Repeat or Exit
2100 LOCATE 0,20:INPUT "> [R]ipeti o [E]sc
i da questa fase";Z$
2110 REP=Z$="r" OR Z$="R"
2120 RETURN
```

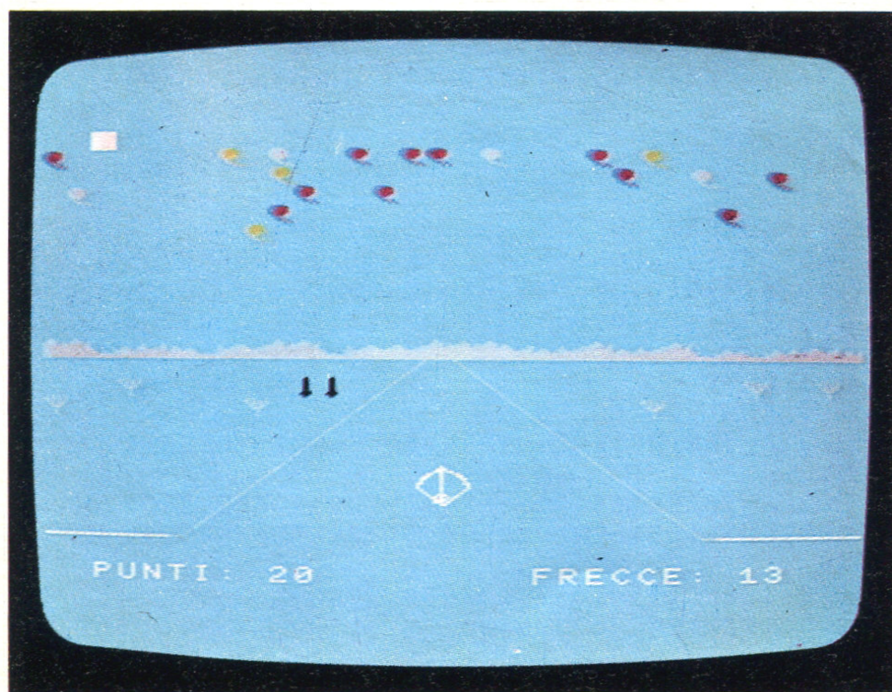
Le altre possibilità che ci vengono fornite sono: 3 modifica una scheda, 4 trova una scheda, 5 dimentica una scheda. Infine la scelta numero 7 ci permetterà di lasciare il programma avvertendoci tra l'altro che tutte le modifiche che non sono state salvate con 6 saranno dimenticate.

Tratto dell'archivio della Jackson.

BALLOONS

Questo è un gioco in cui metterete a dura prova la vostra abilità nel tiro con l'arco. Si tratta di lanciare delle frecce verso l'alto cercando di non colpire i palloni che svolazzano sopra di voi. Le frecce a vostra disposizione sono 15. Per spostare l'arco utilizzate i tasti cursore mentre per scagliare le frecce premete la barra-spazio.





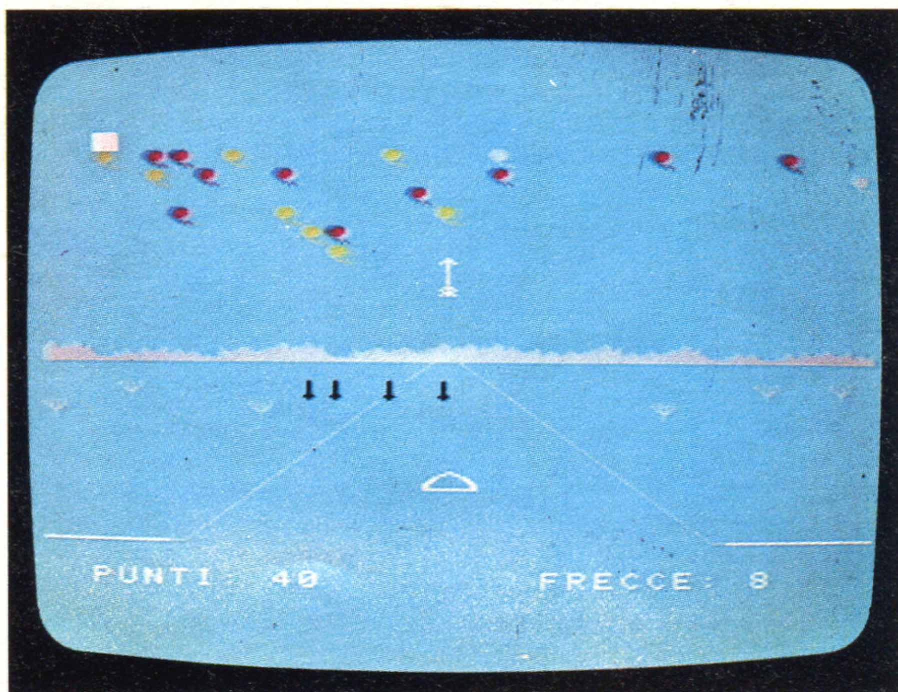
Ogni colpo vincente vi farà guadagnare 10 punti. Il programma sfrutta una routine in linguaggio macchina per lo scroll dello schermo. Il numero di frecce a vostra disposizione può essere cambiato agendo sulla variabile NS alla linea 125. Inoltre potete modificare la velocità dei palloni cambiando il va-

```
1 GOSUB60000
5 COLOR 15,7,7:SCREEN1,2:KEYOFF
15 FORI=1072TO1079:READQ:VPOKEI,Q:VPOKEI+4
8,Q:VPOKE80+I,Q:NEXT:FORI=1088TO1119:READQ
:VPOKEI,Q:NEXT:FORI=1128TO1135:READQ:VPOKE
I,Q:NEXT:FORI=1280TO1311:READQ:VPOKEI,Q:NE
XT:FORI=1216TO1231:READQ:VPOKEI,Q:NEXT
17 VPOKE8208,135:VPOKE8209,231:VPOKE8210,1
67:VPOKE8211,23:VPOKE8212,231
20 FORI=1TO32:READQ:A$=A$+CHR$(Q):NEXT:SPR
ITE$(0)=A$:A$=""
25 FORI=1TO32:READQ:A$=A$+CHR$(Q):NEXT:SPR
ITE$(1)=A$:A$=""
30 FORI=1TO32:READQ:A$=A$+CHR$(Q):NEXT:SPR
ITE$(2)=A$
35 DEFUSR0=60000!:POKE59996!,10:POKE59999!
,8
40 DEFUSR2=60350!:FORI=60350!TO60377!:READ
Q:POKEI,Q:NEXT:POKE60346!,33:POKE60347!,24
:POKE60348!,255:POKE60349!,24
55 FORI=6441TO6454:VPOKEI,134:NEXT:FORI=65
69TO6582:VPOKEI,134:NEXT:VPOKE6473,134:VPO
KE6486,134:VPOKE6537,134:VPOKE6550,134:FOR
I=1TO11:PRINT:NEXT:PRINTTAB(7)CHR$(134)"
I PALLONI "CHR$(134)
60 IFINKEY$=""THEND=RND(1):GOTO60
99 REM DISEGNO SCHERMO
100 CLS
105 FORI=6816TO6820:VPOKEI,23:NEXT:FORI=68
42TO6847:VPOKEI,23:NEXT:FORI=6542TO6790STE
P31:VPOKEI,162:NEXT
110 FORI=6544TO6808STEP33:VPOKEI,163:NEXT:
VPOKE6821,160:VPOKE6841,161
115 FORI=6496TO6527:VPOKEI,INT(RND(1)*4+13
6):NEXT
120 VPOKE6592,141:VPOKE6590,141:VPOKE6600,
141:VPOKE6615,141:VPOKE6563,141:VPOKE6587,
141
125 NS=15:S=NS
130 PUTSPRITE0,(117,140):PUTSPRITE2,(118,1
39)
135 GOSUB1000
140 INTERVALON:ONINTERVAL=15GOSUB550
150 STRIG(0)ON:ONSTRIGGOSUB800
160 FORI=6240TO6303:IFRND(1)<.1THENVPOKEI,
134
165 NEXT
199 REM CONTROLLO
200 D=USR(D):IFF=0THENVPOKE6921,VPEEK(6913
)
205 K=VPEEK(6913):IFK<=69THENPOKE59996!,8E
LSEIFK>=165THENPOKE59996!,2ELSEPOKE59996!,
10
210 IFRND(1)<.03+SC/2000THENGOSUB500
220 IFF=1THENGOSUB300
```

```
290 GOTO200
299 REM MOVIMENTO FRECCIA
300 K=VPEEK(6920):VPOKE6920,K-3:IFK>55THEN
RETURN
305 REM CONTROLLO COLLISIONE
310 IFK<7THENPLAY"s1m200019n55n53":VPOKE65
70+NS-S,152:SC=SC+10:S=S-1:GOSUB1000:F=0:V
POKE6920,139:VPOKE6914,0:RETURN
320 AR=INT(K/8):J=6144+AR*32+AC:K1=VPEEK(J
):IFK1<>134ANDK1<>140ANDK1<>144THENRETURN
330 INTERVALOFF:VPOKEJ,153:F=0:PLAY"l10s10
m90n20":VPOKE6920,139:VPOKE6921,VPEEK(6913
)+1:VPOKE6914,0:S=S-1:GOSUB1000:VPOKEJ,32:
INTERVALON:RETURN
499 REM ALTRI PALLONI
500 IFRND(1)<.5THENK1=134ELSEIFRND(1)<.5TH
ENK1=144ELSEK1=140
505 VPOKE6207+INT(RND(1)*6)*32,K1
520 RETURN
549 REM SCROLL
550 D=USR2(D):RETURN
799 REM LANCIO FRECCIA
800 IFF=1THENRETURN
802 IFS=0THEN900
805 F=1:VPOKE6914,4:VPOKE6920,130
810 AC=INT(VPEEK(6921)/8)+1
820 RETURN
899 REM GAME OVER
900 ONINTERVAL=7GOSUB550:INTERVALON:POKE60
348!,223:POKE60349!,26
905 PUTSPRITE0,(100,200):PUTSPRITE2,(100,2
00):CLS:FORI=1TO30:VPOKE6177+INT(RND(1)*70
0),134:PLAY"l64s8m500n50":NEXT
910 PRINT"Punti totalizzati:";SC
920 IFINKEY$=""THEN930ELSE920
930 IFINKEY$=""THEN930
990 SCREEN1:END
999 REM AGIORNAMENTO PUNTEGGIO
1000 FORI=1TO23:PRINT:NEXT:PRINT"PUNTI:";S
C;TAB(13);"    FRECCIE:";S;CHR$(11);
1010 RETURN
1099 REM DATA CARATTERI
10000 DATA120,252,252,252,120,48,26,5
10002 DATA0,0,0,49,123,255,255,255
10004 DATA0,0,131,207,255,255,255,255
10006 DATA48,121,251,255,255,255,255,255
10008 DATA0,0,0,0,129,201,255,255
10010 DATA81,213,85,54,28,8,8,8
10012 DATA1,2,4,248,0,0,0,0
10014 DATA128,64,32,31,0,0,0,0
10016 DATA1,2,4,8,16,32,64,128
10018 DATA128,64,32,16,8,4,2,1
10020 DATA16,16,16,16,16,16,56,16
10022 DATA146,4,32,9,128,16,69,8
10099 REM DATA SPRITES
```

lore 15 alla linea 140. Se volete scagliare delle frecce più veloci alla linea 300 modificate K-3 in K-5.
Riguardo le variabili usate SC è il punteggio, NS il numero delle frecce a disposizione, S il numero delle frecce rimaste.

```
10100 DATA1,6,24,48,96,64,192,128,128,64,3
2,16,8,4,2,1,128,96,24,12,6,2,3,1,1,2,4,8,
16,32,64,128
10110 DATA1,6,24,48,96,192,192,255,0,0,0,0
,0,0,0,0,128,96,24,12,6,3,3,255,0,0,0,0,0,
0,0,0
10120 DATA1,3,5,1,1,1,1,1,1,1,1,1,3,5,3,5,
0,128,64,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,64,128,64
10199 REM DATA SCROLL
10200 DATA42,186,235,43,35,205,27,235,43,2
05,44,235,35,237,91,188,235,123,189,194,19
4,235,122,188,194,194,235,201
60000 CLS:RESTORE60020
60010 FORI=60000!TO60217!:READQ:POKEI,Q:NE
XT:RESTORE:RETURN
60020 DATA219,170,230,240,33,92,234,94,246
,8,0,0,0,0,Q,0,0,0,0,0,0,211,170,219,169,7
1,0,0,0,0,0,0,0,0
60030 DATA0,0,0,230,128,194,151,234,203,91
,202,151,234,62,3,50,94,234,195,209,234,12
0,230,64,194,170,234,203,83,202,170,234,62
,2
60040 DATA50,94,234,195,209,234,120,230,32
,194,189,234,203,67,202,189,234,62,0,50,94
,234,195,209,234,120,230,16,194,208,234,20
3,75,202,208,234,62,1,50,94,234,195,209,23
4,201,62,0,50,93,234,58
60050 DATA93,234,203,39,203,39,79,6,0,33,0
,27,9,58,95,234,71,58,94,234,87,254,0,194,
250,234,205,27,235,121,152,79,195,44,235,2
54
60060 DATA1,194,6,235,35,205,27,235,195,24
4,234,254,2,194,20,235,205,27,235,121,128,
79,195,44,235,35,205,27,235,195,14,235,125
,243,211
60070 DATA153,124,211,153,0,0,0,0,219,152,
79,183,251,201,125,243,211,153,124,246,64,
211,153,121,211,152,251,201
```



DISSOLVENZA

```
10 '
20 '  CLS DISSOLVENZA SCREEN 2 LM
30 '
40 ' BY DARIO BONAVITACOLA 28-9-1985
50 '
60 '
70 '       INIZIALIZZAZIONE
80 '
90 COLOR 15,1,1
100 CLEAR20,50000!
110 OPEN"GRP:" FOR OUTPUT AS #1
120 I=50000!
130 '
140 '  BASIC CARICATORE
150 '
160 READX$:IFX$="STOP"THEN190
170 POKEI,VAL("&H"+X$)
180 I=I+1:GOTO160
190 DEF USR0=50000!
200 '
210 '  DATI ESADECIMALI DEL LM
220 '
230 DATA F3,06,04,0E,FF,21,00,00,11,00,18,
CB,39,CB,39,CD,4A,00,A1,CD,4D,00,3E,00,23,
1B,BA,20,F2,BB,20,EF,10,E3,FB,C9,STOP
240 '
250 '     DEMO
260 '
270 SCREEN2
280 PRESET(30,10):PRINT#1,"MSX    CLS DISSO
LVENZA DEMO"
290 PRESET(30,11):PRINT#1,"MSX    CLS DISSO
LVENZA DEMO"
300 FORI=30TO190STEP5:LINE(50,150)-(I,I),1
1,B:NEXTI
310 FORI=1TO50STEP3:CIRCLE(200,100),I,9:NE
XTI
320 FORI=100TO200STEP2:LINE(100,100)-(I,30
),5:NEXTI
330 A$=INPUT$(1)
340 GOSUB 400' --> CLS
350 FORI=1TO200
360 GOTO 280
370 '
380 ' SUBROUTINE DEL CLS
390 '
400 A=USR(0)
410 CLS
420 RETURN
```

DISSOLVENZA o CLS è un programma totalmente in linguaggio macchina che permette di avere una cancellazione del video piuttosto insolita per il vostro MSX. In pratica questa routine cancella la pagina grafica in alta risoluzione gradatamente a file verticali parallele al posto del solito CLS di sistema.



Inserire questa utility creando una piccola subroutine con il BASIC caricatore e le DATA e il gioco è fatto. Attenzione però ad usare questo sistema solo con lo schermo grafico (SCREEN 2) altrimenti si potranno avere risultati alquanto spiacevoli...

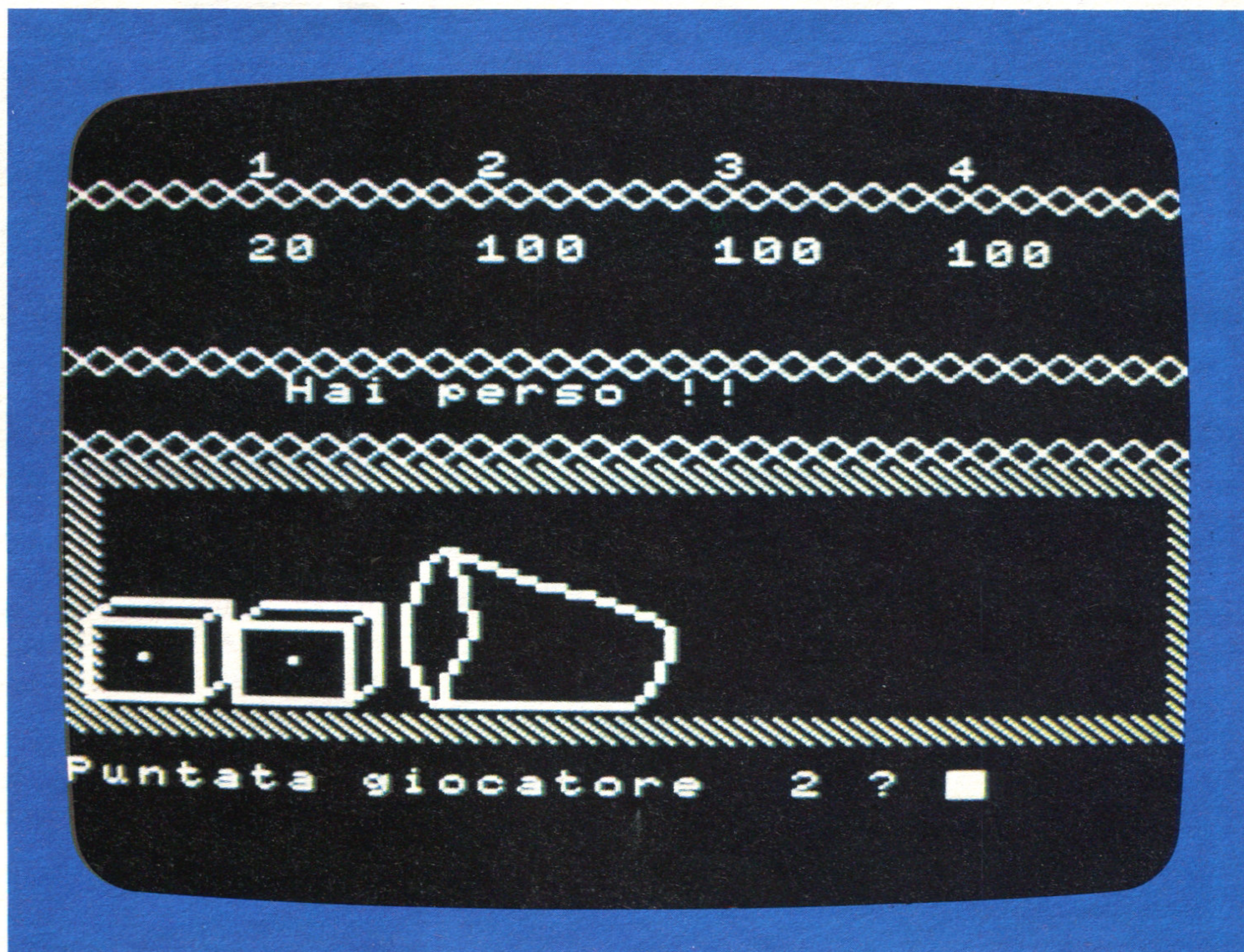
Tratto dall'archivio della Jackson

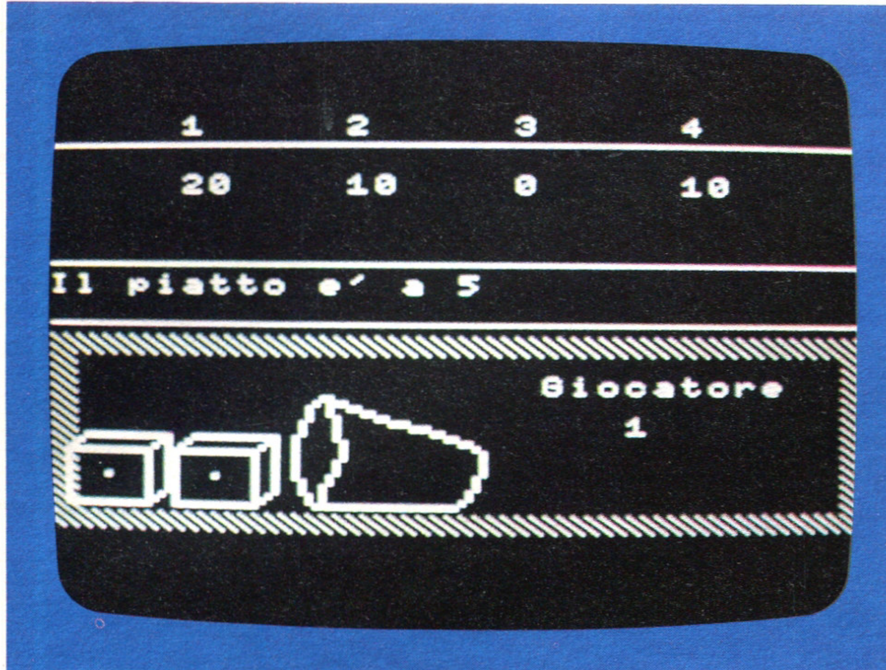
CASINO

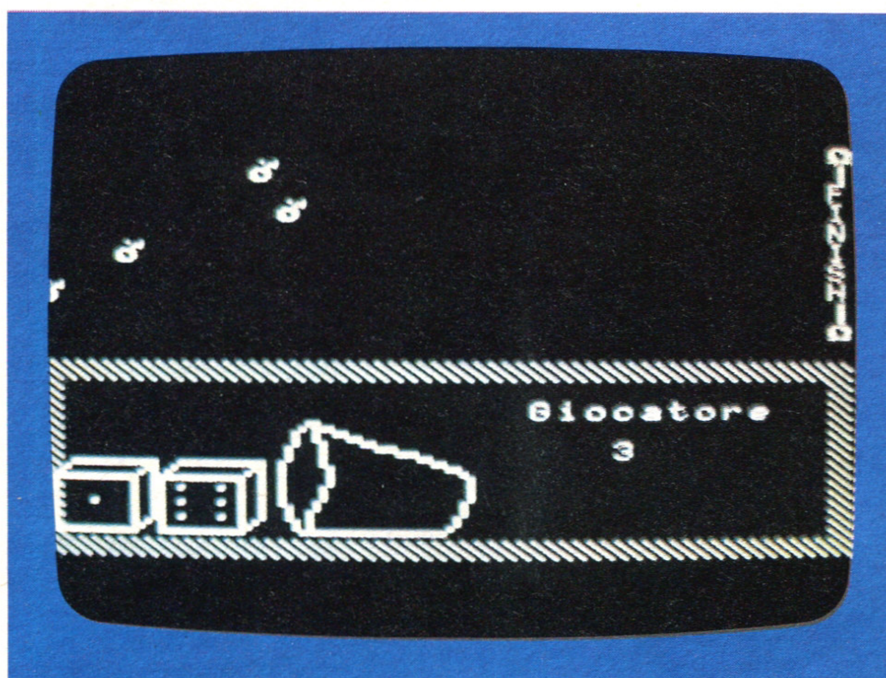
Vi sembrerà di essere in una bisca reale infatti CASINO mette a disposizione tre differenti giochi di dadi, selezionabili da un menu iniziale, che sfruttano una interessante routine per il lancio dei dadi.

Il primo gioco si chiama DERBY e consiste in una corsa di cavalli in cui il totale dei dadi ne determina, ad ogni lancio, la velocità. Questo gioco, come gli altri due, è per un numero di giocatori variabile da 2 a 4. Per lanciare i dadi è sufficiente premere la barra-spazio: il contenitore dei dadi comincerà ad agitarsi, per fermarlo e vedere visualizzato il risultato dovrete ancora una volta la barra-spazio.

LAS-VEGAS è il secondo gioco. All'inizio vi viene chiesto di definire il piatto massimo che deve essere compreso fra 40$ e 400$. Ogni giocatore, utilizzando il solito procedimento, lancia i dadi. Se escono due dadi con lo stesso valore vince il piatto,








```
990 CLEAR500
1000 REM DADI 1
1010 REM INIZIALIZZAZIONE
1020 ONINTERVAL=10GOSUB1160:GOSUB1470
1030 SCREEN1,3:WIDTH30:KEYOFF
1040 GOSUB1190:COLOR 15,1,1
1050 GOSUB3220
1060 LOCATE4,3:PRINT"1> Derby"
1070 LOCATE4,6:PRINT"2> Las-Vegas"
1080 LOCATE4,9:PRINT"3> Seven-eleven"
1090 INTERVALON
1100 A=VAL(INKEY$):IFA<1ORA>3THEN1100
1110 PLAY"O4A64"
1120 ONAGOTO1710,2250,2670
1130 LOCATE4,10:PRINT"Premi un tasto.."
```

se si ottengono due 1 si vince una somma pari al doppio del piatto. Dopo ogni giro il piatto aumenta di 5$ se il piatto massimo risultante è inferiore ai 200$, di 10$ se è superiore. La gara continua fino a che un giocatore non ha incassato il massimo piatto ammissibile.
Il terzo e ultimo gioco è il famoso SEVEN-ELVEN. All'inizio ogni giocatore inizia con una somma di 100 $. Ogni giocatore al proprio turno fa una scommessa e quindi lancia i dadi. Se la somma dei dadi è 7 o 11 il giocatore vince subito ciò che ha puntato. Se invece la somma è 2,3 oppure 12 si perde la puntata. Ogni altro lancio rappresenta un nu-

```
1140 A$=INKEY$:IFA$=""THEN1140
1150 GOTO1040
1160 INTERVALOFF:A$=INKEY$
1170 IFA$="q"ORA$="Q"THENRUNELSEINTERVALON
:RETURN
1180 REM SCHERMO
1190 COLOR 14:FORX=0TO31:LOCATEX,11:PRINT"
{C204}":LOCATEX,20:PRINT"{C204}":NEXTX
1200 FORY=12TO19:LOCATE0,Y:PRINT"{C204}":L
OCATE31,Y:PRINT"{C204}";:NEXTY
1210 RETURN
1220 REM
1230 SOUND0,0:SOUND1,3:SOUND8,10
1240 PUTSPRITE1,(25,90),15,11
1250 PUTSPRITE2,(57,90),15,12
1260 PUTSPRITE3,(25,122),15,13
1270 PUTSPRITE4,(57,122),15,14
1280 R%=RND(-TIME)*6
1290 D1=INT(RND(R%)*6)+1
1300 SOUND8,0
1310 A$=INKEY$:IFA$=CHR$(32)THEN1390
1320 PUTSPRITE1,(35,90),15,11
1330 PUTSPRITE2,(67,90),15,12
1340 PUTSPRITE3,(35,122),15,13
1350 PUTSPRITE4,(67,122),15,14
1360 R%=RND(-TIME)*6
1370 D2=INT(RND(R%)*6)+1
1380 A$=INKEY$:IFA$<>CHR$(32)THEN1230
1390 PUTSPRITE1,(76,95 ),15,7
1400 PUTSPRITE2,(108,95),15,8
1410 PUTSPRITE3,(76,127),15,9
1420 PUTSPRITE4,(108,127),15,10
1430 PUTSPRITE5,(12,127),15,D1
1440 PUTSPRITE6,(44,127),15,D2
1450 RETURN
1460 REM INIZIALIZZAZIONE
1470 DIMS$(14),P(4,3),O(5)
1480 RETURN
1490 REM PULISCE
1500 FORY=0TO10:LOCATE0,Y
1510 PRINTSTRING$(30," "):NEXTY
1520 PLAY"O3A64":RETURN
1530 REM GIOCATORI
1540 GOSUB1500
1550 LOCATE0,0:PRINT"GIOCATORI ?(2-4)"
1560 A$=INKEY$:IFA$=""THEN1560
1570 IFVAL(A$)<2ORVAL(A$)>4THEN1560
1580 PLAY"O5G64":PL=VAL(A$)
1590 GOSUB1500
1600 FORN=1TO4
1610 P(N,1)=0
1620 NEXTN
1630 FORN=1TOPL
1640 O(N)=1
```

```
1650 NEXTN
1660 FORQ=NTO4
1670 O(Q)=0
1680 NEXTQ
1690 RETURN
1700 REM DERBY
1710 GOSUB1540
1720 FORN=1TO4
1730 P(N,1)=0:P(N,2)=2*N-1
1740 NEXTN
1750 RESTORE1810
1760 FORN=0TO9
1770 READA
1780 LOCATE31,N
1790 PRINTCHR$(A)
1800 NEXTN
1810 DATA 200,202,70,73,78,73,83,72,202,20
0
1820 GOSUB2200
1830 FORW=1TOPL
1840 LOCATE18,13:PRINT"Giocatore";
1850 LOCATE20,15:PRINTW
1860 PLAY"O3F64"
1870 A$=INKEY$:IFA$=""THEN1870
1880 GOSUB2080
1890 GOSUB1230
1900 FORD=1TO(D1+D2)*2
1910 GOSUB2160
1920 P(W,1)=P(W,1)+1
1930 GOSUB2180
1940 NEXTD
1950 NEXTW
1960 WI=0
1970 FORN=1TO4
1980 IFWI>0THEN2000
1990 IFP(N,1)>240THENWI=N
2000 NEXTN
2010 IFWI=0THEN1830
2020 GOSUB1500
2030 GOSUB2080
2040 LOCATE0,0:PRINT" Il giocatore ";WI;"
ha vinto!"
2050 FORT=1TO2000:NEXTT
2060 GOSUB1500:GOTO1060
2070 END
2080 PUTSPRITE5,(100,100),1,0
2090 PUTSPRITE6,(100,100),1,0
2100 RETURN
2110 END
2120 FORN=1TO4
2130 LOCATEINT(P(N,1)/8),P(N,2)
2140 PRINT" ":NEXTN
2150 RETURN
2160 LOCATEINT(P(W,1)/8),P(W,2)
2170 PRINT" ":RETURN
```

```
2180 LOCATEINT(P(W,1)/8),P(W,2)
2190 PRINTCHR$(201):RETURN
2200 FORN=1TO4
2210 LOCATEINT(P(N,1)/8),P(N,2)
2220 PRINTCHR$(201):NEXTN
2230 RETURN
2240 REM LAS-VEGAS
2250 GOSUB1540
2260 LOCATE0,22:PRINT"Punteggio max.";
2270 INPUTLI
2280 LOCATE0,22:PRINTSTRING$(28," ")
2290 IFLI>4000RLI<40THEN2250
2300 UA=5:GOSUB1500:IFLI>200THENUA=10
2310 LOCATE5,0:PRINT"1"
2320 LOCATE11,0:PRINT"2"
2330 LOCATE17,0:PRINT"3"
2340 LOCATE23,0:PRINT"4"
2350 LOCATE0,1:PRINT"{30A87}";
2360 LOCATE0,10:PRINT"{30A87}";
2370 LOCATE0,7:PRINT"{30A87}";
2380 KI=0
2390 KI=KI+UA
2400 PE=1
2410 FORN=1TO4:LOCATEN*6-2,3
2420 PRINTP(N,1):NEXTN
2430 LOCATE18,13:PRINT"Giocatore"
2440 LOCATE20,15:PRINTPE
2450 GOSUB2480:IFP(PE,1)>LITHEN2640
2460 PE=PE+1:IFPE>PLTHEN2390
2470 GOTO2410
2480 A$=INKEY$
2490 IFA$=""THEN2480
2500 LOCATE0,8:PRINT"Il piatto e' a";KI
2510 GOSUB2080
2520 GOSUB1230
2530 IFD1=1ANDD2=1THENGOSUB2560
2540 IFD1=D2ANDD1<>1THENGOSUB2600
2550 RETURN
2560 PLAY"O4A64B64C64"
2570 P(PE,1)=P(PE,1)+KI*2
2580 KI=0
2590 RETURN
2600 PLAY"O4G64E64D64"
2610 P(PE,1)=P(PE,1)+KI
2620 KI=0
2630 RETURN
2640 WI=PE
2650 GOTO2020
2660 REM SEVEN-ELEVEN
2670 GOSUB1540
2680 LOCATE5,0:PRINT"1"
2690 LOCATE11,0:PRINT"2"
2700 LOCATE17,0:PRINT"3"
2710 LOCATE23,0:PRINT"4"
2720 LOCATE0,1:PRINT"{30A92}";
```

```
2730 LOCATE0,10:PRINT"{30A92}";
2740 LOCATE0,7:PRINT"{30A92}";
2750 FORN=1TO4
2760 P(N,1)=100
2770 NEXTN
2780 FORW=1TOPL
2790 FORN=1TO4
2800 LOCATEN*6-2,3:PRINTP(N,1)
2810 NEXTN
2820 IFP(W,1)<1THEN2990
2830 LOCATE0,22:PRINT"Puntata giocatore ";
W;
2840 INPUTB$
2850 LOCATE0,22:PRINTSTRING$(26," ")
2860 BE=VAL(B$):IFBE<1ORBE>P(W,1)THENPLAY"
O4A64":GOTO2830
2870 GOSUB2080:GOSUB1230
2880 T=D1+D2
2890 IFT=7ORT=11THEN3130
2900 IFT=2ORT=3ORT=12THEN3170
2910 PO=T
2920 LOCATE0,8:PRINT"Tira ancora. . . .
 "
2930 A$=INKEY$:IFA$=""THEN2930
2940 GOSUB2080:GOSUB1230
2950 T=D1+D2
2960 IFT=POTHEN3130
2970 IFT=7THEN3170
2980 GOTO2990
2990 NEXTW
3000 FL=0:CO=0
3010 FORN-1TOPL
3020 IFCO=1THEN3050
3030 IFP(N,1)>0ANDFL=1THENCO=1
3040 IFP(N,1)>0THENFL=1
3050 NEXTN
3060 IFCO=1THEN2780
3070 WI=0
3080 FORN=1TOPL
3090 IFWI<>0THEN3110
3100 IFP(N,1)>0THENWI=N
3110 NEXTN
3120 GOTO2020
3130 PLAY"O4G64F64E64"
3140 LOCATE 0,8:PRINT"      Hai vinto !!
      "
3150 P(W,1)=P(W,1)+BE
3160 GOTO2990
3170 PLAY"O4E64G64"
3180 LOCATE 0,8:PRINT"      Hai perso !!
      "
3190 P(W,1)=P(W,1)-BE
3200 GOTO2990
3210 REM DEF. SPRITES E CARATTERI
3220 RESTORE3330
```

mero nullo e quindi deve essere ripetuto un secondo lancio: se la somma dei dadi del secondo tiro è uguale a quella del primo si vince, altrimenti la scommessa verrà incassata dal computer. L'eventuale risultato di 7 del secondo tiro fa comunque perdere.

Tratto dall'archivio della Jackson

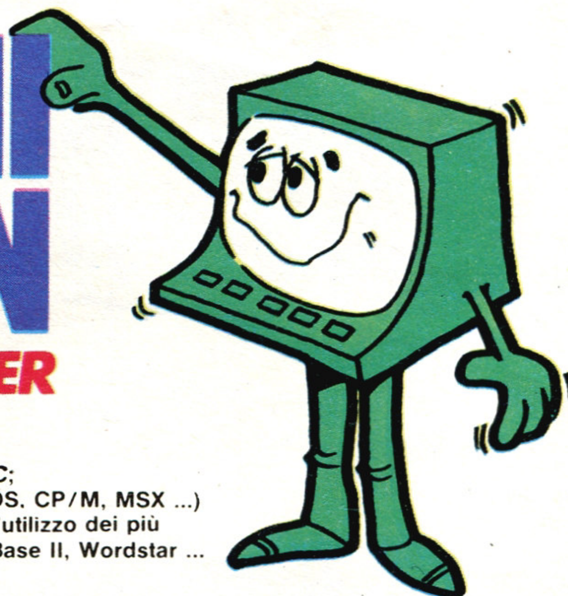
Non perdete il prossimo numero di Jackson Soft Compilation. Lo troverete in edicola il **10 Dicembre**

```
3230 FORS=1TO14:S$(S)=""
3240 FORDD=1TO32
3250 READDA:S$(S)=S$(S)+CHR$(DA)
3260 NEXTDD:SPRITE$(S)=S$(S)
3270 NEXTS
3280 FORCH=200TO202
3290 FORDD=0TO7
3300 READDA:VPOKECH*8+DD,DA
3310 NEXTDD:NEXTCH
3320 RETURN
3330 DATA 31,32,64,255,128,128,128,128,130
,128,128,128,128,128,255,0
3340 DATA 255,3,5,249,9,9,9,9,9,9,9,9,10,1
2,248,0
3350 DATA 31,32,64,255,128,144,128,128,128
,128,128,128,128,128,255,0
3360 DATA 255,3,5,249,9,9,9,9,9,9,9,73,10,
12,248,0
3370 DATA 31,32,64,255,128,144,128,128,130
,128,128,128,128,128,255,0
3380 DATA 255,3,5,249,9,9,9,9,9,9,9,73,10,
12,248,0
3390 DATA 31,32,64,255,128,144,128,128,128
,128,128,144,128,128,255,0
3400 DATA 255,3,5,249,9,73,9,9,9,9,9,73,10
,12,248,0
3410 DATA 31,32,64,255,128,144,128,128,130
,128,128,144,128,128,255,0
3420 DATA 255,3,5,249,9,73,9,9,9,9,9,73,10
,12,248,0
3430 DATA 31,32,64,255,128,144,128,128,144
,128,128,144,128,128,255,0
3440 DATA 255,3,5,249,9,73,9,9,73,9,9,73,1
0,12,248,0
3450 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,3,5,9,9,8,16,16,
16,0,0,0,0,0,0,0,0,0,192,48,12,131,128,128
,128
3460 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,224,28
,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3470 DATA 32,32,32,32,32,32,32,32,33,17,18
,18,10,10,7,0,128,64,64,64,64,128,128,128,
0,0,0,0,0,0,255,0
3480 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,
0,192,48,8,4,4,4,4,4,8,8,8,16,16,32,192,0
3490 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,
0,0,0,0,15,16,32,32,64,64,128,128,128,0,0
3500 DATA 0,0,0,0,240,8,4,4,2,2,2,2,1,1,1,
1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128
3510 DATA 1,2,2,2,2,2,4,4,4,4,4,2,1,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,112,15,0
3520 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,14,240
,0,128,128,64,64,64,64,64,32,32,32,32,64,1
28,0,0,0
3530 DATA 0,124,198,198,198,108,238,0
3540 DATA 17,7,13,120,204,204,204,120
3550 DATA 24,24,24,24,24,24,24,24
```

COSTRUISCI LA PRIMA BIBLIOTECA COMPLETA DI INFORMATICA PERSONALE

QUADERNI JACKSON

DI PERSONAL COMPUTER

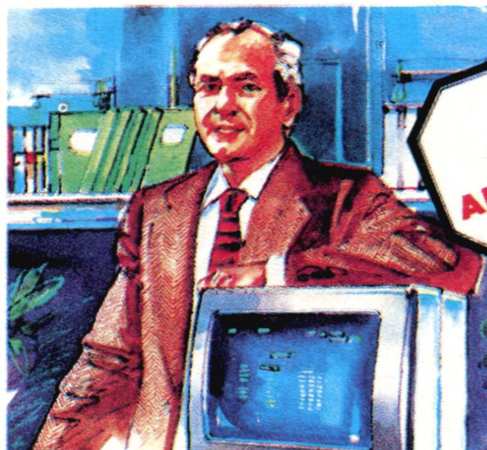


Volume per volume, settimana per settimana, tutti gli argomenti dell'informatica personale: da cosa significa "vivere col computer" al BASIC; dal COBOL al PASCAL e ai più diffusi linguaggi e sistemi operativi (MS-DOS, CP/M, MSX ...) Dall'hardware al software, dalla programmazione dei personal computer all'utilizzo dei più affermati pacchetti software: Multiplan, Visicalc, Lotus 1-2-3, Symphony dBase II, Wordstar ...



PER CHI INIZIA

la sua avventura nel mondo dei computer e ha bisogno di una guida sicura per costruire le basi della sua conoscenza ed esperienza.

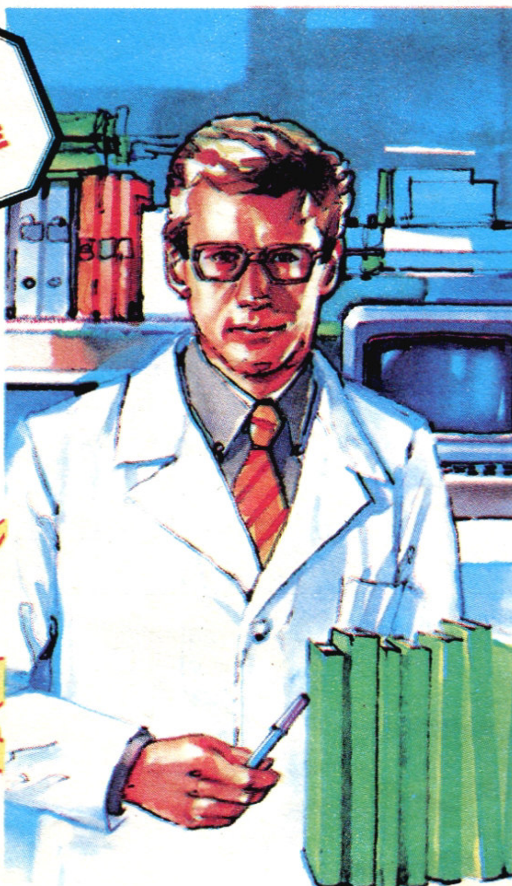


PER CHI DESIDERA APPROFONDIRE

per ragioni di studio, hobby, lavoro, precise tematiche di software, di hardware e di programmazione.

PER CHI VUOLE POSSEDERE

per esigenze professionali o culturali, un'organica Biblioteca di testi di base, scritti da esperti qualificati, coerente con un disegno editoriale di ampio respiro.



IN EDICOLA I PRIMI 3 LIBRI A SOLE L. 9.800

QUADERNI JACKSON

DI PERSONAL COMPUTER

Una Biblioteca di agili monografie, rivolta ad un vastissimo pubblico: appassionati, professionisti, studenti e tecnici.
30 Volumi pratici redatti con uno stile chiaro, competente, accurato ed essenziale.



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

DIVISIONE LIBRI